



OSTRZEŻENIE Przed rozpoczęciem gry należy przeczytać instrukcję obsługi konsoli Xbox 360® i akcesoriów i zapoznać się z informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia. Instrukcje należy zachować na przyszłość. Instrukcje są również dostępne pod adresem www.xbox.com/support.

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

KRÓTKA HISTORIA PANDORY.....	02
XBOX LIVE.....	03
DOMYŚLNE USTAWIENIA STEROWANIA.....	04
ROZPOCZĘCIE.....	05
TAK POWSTAJE NOWY-TY.....	06
ROZGRYWKA.....	08
STWORZENIA DO ZABICIA.....	13
PODRÓŻOWANIE PO ŚWIECIE.....	14
MIEJSCA DO ODWIEDZENIA.....	16
LUDZIE DO SPOTKANIA.....	18
ZARZĄDZANIE TYM WSZYSTKIM.....	20
KORZYSTANIE Z URZĄDZEŃ.....	22
DOŁĄCZANIE DO PRZYJACIÓŁ.....	24
USTAWIENIA.....	26
TWÓRCY GRY.....	28
OGRANICZONA GWARANCJA.....	35
CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE.....	36



KRÓTKA HISTORIA PANDORY

Jeśli dotarły do Ciebie jakiejkolwiek wieści na temat Pandory, pewnie dotyczyły Skarbca, starożytnej ruiny po kosmitach mającej zawierać olbrzymie skarby. Nie wiem, kto pierwszy zaczął rozpuszczać te plotki. Na pewno nie ja i na pewno nie po to, żeby zwabić na tę zapomnianą planetę nieużytych łowców przygód, którym mógłbym wcisnąć byle jaki towar za żywą gotówkę. Tak czy siak, każdy, od ostatniego obszarpańca po międzyplanetarnego producenta broni, Korporację Hyperion, przeczesywał Pandorę w poszukiwaniu bogactw Skarbca.

Jakieś pięć lat temu trafiła się czwórka bardziej zaradnych poszukiwaczy, którzy faktycznie dali radę odnaleźć Skarbiec. I na co tam trafili? Pieniądze? Artefakty? Fantastyczną broń? A gdzie tam, ze środka wyszły jakiś tłusty potwór z mnóstwem macek, który zainspirował ich do poszukiwania innego zajęcia.

Ale najcwańszy z łowców, gnida, na którą wołają Przystojniak Jack, znalazł coś, co poszukiwacze przegapili. Eridium, obcą substancję o niezwykłych właściwościach i niezwyklej cenie. Nagle eridium było wszędzie, a Jack i kupiona przez niego Korporacja Hyperion opanowali Pandorę, zaczęli wyzyskiwać jej mieszkańców i pozbawili zajęcia uczciwych przedsiębiorców takich jak ja.

Teraz pojawiły się pogłoski o kolejnym Skarbcu, jeszcze większym niż poprzedni, które zwróciły uwagę jeszcze większej liczby poszukiwaczy, a także Przystojniaka, który nie zamierza pozwolić, by jacyś nowicjusze dorwali skarb przed nim. Czy nowoprzybyli odnajdą Skarbiec? Czy wpadną w zabójcze sidła Przystojniaka? Czy pojawi się więcej macek? Ta historia musi dopiero zostać opowiedziana...

-Marcus

XBOX LIVE

Xbox LIVE® umożliwia dostęp do większej liczby gier, lepszej rozrywki i zabawy. Więcej informacji można znaleźć pod adresem www.xbox.com/live.

POŁĄCZENIE

Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze. Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem www.xbox.com/live/countries.

USTAWIENIA KONTROLI RODZICIELSKIEJ

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem www.xbox.com/familysettings.

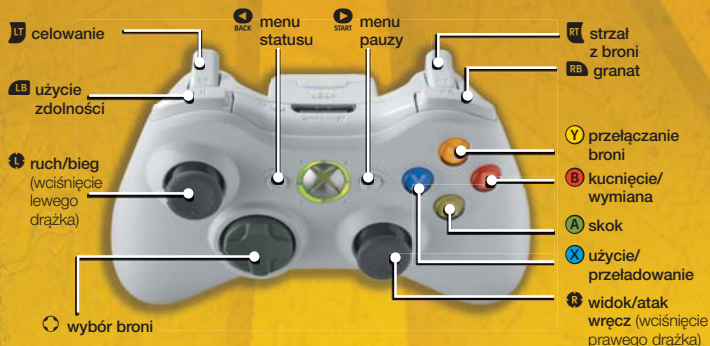
STANDARDOWE USTAWIENIE STEROWANIA

Kontroler Xbox®

STEROWANIE W MENU

Poruszanie się w menu	lewy dżadek
Wybór opcji	A
Wyjście z menu	B

STEROWANIE W GRZE



STEROWANIE POJAZDAMI

Strzał alternatywny	LT
Dopalacz	LB
Jazda	L
Klakson	L
Kierowanie	R
Widok wstecz	R
Wsiadanie	X
Zamiana miejsc	A
Wysiadanie	B
Hamulec	RB
Strzał	RT

Ustawienia niestandardowe: Jeśli nie odpowiadają Ci ustawienia domyślne, menu opcji zawiera szereg opcji alternatywnych. Jest ich tak dużo, że któraś z nich musi być dla Ciebie odpowiednia.

ROZPOCZĘCIE

KONTYNUUJ

Wznówienie gry w miejscu, gdzie został pozostawiony aktualny poszukiwacz. Wciśnij **(Y)**, aby wybrać innego poszukiwacza.

NOWA GRA

Stwórz nowego poszukiwacza i rozpocznij przygodę od początku

GRA ZESPOŁOWA

Dołącz do innych poszukiwaczy w Xbox LIVE i razem skopcie parę tyłków jako doborowa drużyna. Użyj opcji „gra niestandardowa”, aby móc wybrać z listy dostępnych gier, albo „szybkiej rozgrywki”, żeby maszyna zajęła się szukaniem za ciebie.



OPCJE

Tutaj możesz bawić się pokrętkami ustawień gry, audio/video i sterowania. Bo prawdziwi twardziele nigdy nie są zadowoleni z tego, co domyślne. W grze z podzielonym ekranem drugi gracz może otworzyć własne menu opcji przyciskiem **(X)**.

DODATKI

Wykorzystaj kody promocyjne, aby otrzymać fantastyczne dodatki do Borderlands 2, odbierz nagrody za lojalność i dowiedz się, jacy twardziele zrobili tę grę.

Kody Shift: Zaloguj się do swojego konta Shift Gearbox Software i podaj kody Shift, aby uzyskać dostęp do unikalnej zawartości! Nie należysz jeszcze do Shift? To na co czekasz?! Dają coś za darmo!

Nagrody za lojalność: Możesz uzyskać dostęp do unikalnej zawartości w Borderlands 2 jeśli na twoim profilu znajduje się zapisany stan z pierwszej gry. Masz jakąś zapisaną grę, prawda?

ZAWARTOŚĆ DO POBRANIA

Zerknij na nowiutką, błyszczącą zawartość do pobrania dla Borderlands 2, a potem ją kup. Gdy dostępna będzie nowa zawartość, w tym miejscu pojawi się wykrzyknik. To takie ekscytujące

OPCJE SIECIOWE

Wciśnij **(BACK)**, aby uzyskać dostęp do menu opcji sieciowych i zmień swoje ustawienia. Aby uzyskać więcej informacji zapoznaj się z rozdziałem „gra wieloosobowa”.

GRUPA XBOX LIVE

Wciśnij **(LB)**, aby otworzyć menu Grupy Xbox Live, z którego możesz zaprosić do gry przyjaciół lub dołączyć do trwającej już rozgrywki członka Grupy.

Zaproś Grupę Xbox LIVE

Wciśnij **(RB)**, aby zaprosić wszystkich członków Grupy do twojej gry.

TAK POWSTAJE NOWY TY

Po wybraniu opcji „nowa gra” z menu głównego i obejrzeniu ekscytującego intra pora wybrać, który z poszukiwaczy Skarbca będzie bohaterem Twojej opowieści. Użyj lewego drążka, aby zaznaczyć wybraną postać i wciśnij **A**, aby dokonać wyboru. Nie spiesz się, to bardzo ważna decyzja.

NOWI POSZUKIWACZE

SYRENA MAYA

Biografia: Pochodzi z planety Athenas, gdzie była czczona jako bogini. Maya przybyła na Pandorę, by dowiedzieć się więcej o swoim syrenim pochodzeniu, a przy okazji obrócić swych wrogów w papkę samą siłą umysłu. Ale głównie chodzi jej o to pierwsze.



Umiejętność: Fazowa blokada – Unieruchom swoich wrogów w polu siłowym i wyciśnij z nich życie.

Styl walki: Kontroluj pole bitwy przy użyciu niezwykłych mocy i zaawansowanej technicznie broni.

KOMANDOS AXTON

Biografia: Axton został usunięty z Dahl MPC z powodu bycia zbyt nieprzewidywalnym; za bardzo łaknął sławy i rozrywek. Mając w perspektywie pluton egzekucyjny, Axton uznał, że lepiej będzie się zaszyć na jedynej planecie, gdzie jego talenty zostaną docenione: Pandorze.



Umiejętność: Działko Sabre – przywołaj automatyczne, modyfikowalne działko, które pomoże ci rozprawić się z przeciwnikami.

Styl walki: Zyskaj taktyczną przewagę przez zmasowany ogień zaporowy.

SPLUWOŚWIR SALVADOR

Biografia: Salvador jest mniej więcej tak subtelny, taktowny i rozważny, jak można by się spodziewać po kimś, kto urodził się na Pandorze. Czyli wcale. Uwielbia rozwalać ludzi na kawałki, dostawać kasę i wybuchać śmiechem na widok otaczającej go przemocy.



Umiejętność: Spluwoszał – Gdy jedna spluwa to za mało, użyj dwóch!

Styl walki: 1. Wyciągnij dwie wielkie spluwy. 2. NAPRZÓD!

ZABÓJCA ZERO

Biografia: Zero jest zagadką owianą mgłą tajemnicy, otoczoną enigmą i przyprawioną dezorientacją. Plotka głosi, że Zero szuka prawdziwego wyzwania. Inna plotka głosi, że ma cztery palce i jest wykonanym przez obcych robotem z twarzą demona. Plotka może więc iść się wypchać.



Umiejętność: Dezorientacja – Zmyl przeciwników holograficzną iluzją, a sam zadaj śmiertelny cios.

Styl walki: Używaj karabinów snajperskich na dystans albo podejdź blisko i kończ sprawy, patrząc wrogom w oczy.

ROZGRYWKA

W grze w Borderlands 2 chodzi głównie o cztery rzeczy: rozwalanie wrogów, zdobywanie łupów, przeżycie i zyskanie poziomów. Jeśli jesteś w stanie wykonać każdą z tych czynności w miarę sprawnie, poradzisz sobie na Pandorze.

ROZWALANIE WROGÓW

Prawie wszystko, co żyje na Pandorze, chce twojej śmierci, więc najważniejszym celem jest zabić, zanim zabiją ciebie. Na szczęście poszukiwacze mają do dyspozycji sporo możliwości zadawania śmierci.

STRZELANIE

Najskuteczniejszym sposobem upewnienia się, że coś umrze, jest wystrzelanie w nim mnóstwa dziur. Broń zawsze jest skierowana tam, gdzie pokazuje celownik, więc umieść go na wrogu, a następnie wciskaj **RT**, żeby wypełnić go ołowiem.

RT pozwala przycelować i łatwiej trafić we wrażliwe punkty.



Trafienia krytyczne: Każdy wróg ma co najmniej jeden wrażliwy punkt. Trafienia w te miejsca zadają olbrzymie obrażenia

TŁUCZENIE

Jeśli lubisz załatwiać sprawy kontaktowo, możesz wcisnąć prawy dżętek, aby dać przeciwnikowi posmakować Twojej krzepy. Specjalne ostrza lub inne wyposażenie mogą zwiększyć siłę Twoich ataków.



WYSADZANIE

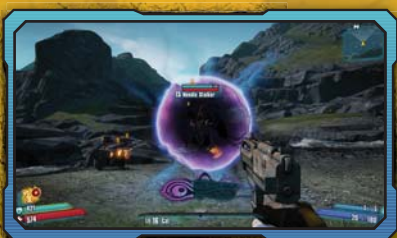
Gdy przyjdzie Ci się zmierzyć z całym zastępem wrogów, albo nawet jednym, za to wyjątkowo silnym, Twoje pistolety i nożyki mogą okazać się niewystarczające. Na takie chwile masz granaty. Rzuć granat, wciskając z i patrz, jak twoje problemy dosłownie znikają **RB**.



Modyfikacje granatów: Granaty mogą mieć cały szereg ciekawych efektów jeśli użyjesz modyfikatorów granatów, więc staraj się ich nie przegapić

ZDOLNOŚCI

Po osiągnięciu 5 poziomu uzyskasz dostęp do aktywnej zdolności, to szczególnie chwila w życiu poszukiwacza. Zdolności pozwalają każdemu z poszukiwaczy szerzyć śmierć i zniszczenie w unikalny, ale zawsze fantastyczny, sposób. Gdy tylko ikona zdolności jest naładowana, możesz wcisnąć **LB** aby pokazać wrogom, na co cię stać.



ZNAJ SWOJEGO WROGA

Żeby usprawnić proces wymiatania, wszystkie informacje na temat przeciwników, jakich możesz potrzebować, znajdują się nad ich głowami. Z wrogów będą też wylatywać liczby wskazujące ile obrażeń otrzymali oraz czy atak był krytyczny, lub czy przeciwnik jest na niego odporny. Przeciwnik umiera, gdy jego pasek zdrowia spadnie do zera



Zabawa z żywiołami: Niektórzy wrogowie na Pandorze chronią się za tarczami lub pancerzem. Oczywiście możesz mozołnie rozstrzelać ich zwykłą bronią, ale broń z technologią żywiołów sprawdzi się o wiele lepiej.

ROZGRYWKA

ZDOBYWANIE ŁUPÓW

Podczas swej drogi przez Pandorę natrafisz na wiele przedmiotów i stworzeń zawierających łupy. Wspaniałe, cenne łupy. Rzeczy w pojemnikach po prostu sobie leżą i czekają, aż ktoś je zabierze, natomiast łupy za wrogów wypadają z nich jak z krwawej pinaty, gdy ich zabijesz. Tak czy siak łup to dobra rzecz.



WYPOSAŻENIE

Wyposażenie to ten cały fajny sprzęt: broń, tarcze, modyfikacje i inne przedmioty, które pomogą ci skopać więcej tyłków i przeżyć dłużej, żeby skopać ich jeszcze więcej. W trakcie gry musisz przyjrzeć się przedmiotom, a potem podnieść je, wciskając **X**. Ale jeśli znajdziesz coś, czego chcesz używać od zaraz, możesz się w to automatycznie wyposażać, przytrzymując **X**.

Splify to te fajne zabawki, których możesz użyć do umieszczania pocisków w tym, czego nie lubisz. Każda broń ma szereg cech takich jak obrażenia, celność, szybkostrzelność, czas przeładowania i rozmiar magazynka, ale i tak będziesz sprawdzać tylko obrażenia.

Tarcze to ochronne urządzenia, o których będzie więcej w rozdziale o przetrwaniu. Każda tarcza ma pojemność, czas do ładowania i prędkość ładowania, a oprócz tego może posiadać szereg cech, które mogą pasować do twojego stylu gry.

Modyfikacje granatów zmieniają działanie granatów. Mogą zamienić je w wieże Tesli, ładunki odłamkowe albo nawet wampiryczne wysysacze życia! Każda modyfikacja posiada obrażenia, zasięg eksplozji i czas do detonacji.

Modyfikacje klasowe są przygotowane dla danego poszukiwacza tak, by wspomagać jego unikalny styl radzenia sobie z przeciwnościami. Zaawansowane modyfikacje zapewniają też premie do umiejętności i pozwalają podnieść je ponad zwykłe obowiązujące ograniczenia!

Relikty to rzadkie przedmioty zapewniające wszelkiego rodzaju premie takie jak zwiększenie prędkości ładowania zdolności aktywnej, dodanie obrażeń od żywiołów do ataków lub podniesienie prędkości pojazdów. Nidy nie wiesz, jak relikwiy wpłyną na rozgrywkę.



KARTY PRZEDMIOTÓW

Przyjrzenie się elementowi wyposażenia wyświetli jego kartę przedmiotu. Zawiera ona statystyki broni i niektóre (ale nie wszystkie!) zdolności specjalne. Karta pokazuje również jakość przedmiotu – białe przedmioty to badziewie, lepsze przedmioty są zielone, niebieskie, fioletowe a prawdziwie legendarne – pomarańczowe. W trakcie porównywania dwóch przedmiotów podobnego typu ich karty będą wyświetlać zielone i czerwone strzałki obok statystyk, pomagając Ci zdecydować, który z przedmiotów jest lepszy.



DROBIAZGI

Drobne przedmioty leżące na ziemi podnosisz automatycznie, przechodząc nad nimi, ale możesz też szybko opróżnić z nich pojemnik, przytrzymując **X**.

Gotówki nie trzeba chyba przedstawiać. To szmal, służy do kupowania rzeczy i usług na Pandorze. Możesz też sprzedawać niepotrzebny ekwipunek w maszynach i mieć jeszcze więcej gotówki.

Amunicja sprawia, że Pandora się kręci. Każdy rodzaj broni: pistolet, karabinek, karabin, strzelba, karabin snajperski i wyrzutnia korzysta z innego typu amunicji, więc upewnij się, że masz jej dość.

Autouzdrawiacze to automatyczne strzykawki wypełnione opatentowanym przez Dr. Zeda środkiem „wcale nie placebo,” który prawie gwarantuje medyczno-magiczne zaleczenie tych brzydkich dziur po kulach, a przynajmniej 25% z nich.



ROZGRYWKA

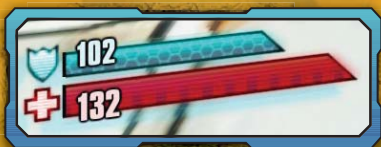
PRZETRWANIE

Cieńko cieszyć się lupami, gdy jest się martwym. Najlepiej więc staraj się, żeby do tego nie doszło. Pandora to niebezpieczne i niegościnne miejsce nawet dla poszukiwaczy Skarbca, więc miej oczy dookoła głowy.

ZDROWIE I TARCZE

Pasek zdrowia pokazuje, ile obrażeń możesz wytrzymać, zanim padniesz. Żeby temu zapobiec, możesz zbierać autouzdrawiacze albo, na przykład, starać się unikać obrażeń.

Pasek tarczy pokazuje jak długo osłona będzie chronić twoje delikatne mięsko i pasek zdrowia przed atakami. Tarcza regeneruje się automatycznie, czego nie da się powiedzieć o zdrowiu. Niektóre tarcze posiadają cechy specjalne; ich ikona zmieni się, żeby ci o tym przypominać.



WALKA O ŻYCIE

Nawet jeśli stracisz całe zdrowie (wstyd), wciąż jeszcze dychasz. Jeśli uda ci się coś zabić w tym krótkim czasie, natychmiast poczujesz się lepiej!



ZYSKIWANIE POZIOMÓW

Jeśli uda ci się przeżyć wystarczająco długo, może nawet zdobędziesz poziom. Poziom poszukiwacza Skarbca wskazuje, jak dobrze radzisz sobie z kopaniem tyłków. Wspinanie się na coraz wyższe poziomy daje Ci więcej punktów umiejętności, pozwala korzystać z lepszego wyposażenia i zasadniczo sprawia, że siejesz więcej grozy. Poszukiwacze zaczynają przygodę na poziomie 1., a mogą osiągnąć 50., więc lepiej bierz się do roboty.



ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA

Gdy coś zabijasz albo wykonujesz jakąś robotę dla tych paru osób, których nie zabijasz, zdobywasz doświadczenie. Gdy uzbierasz go dosyć, żeby zappełnić pasek na dole ekranu, zyskujesz poziom. Zyskiwanie poziomu daje ci dodatkowe punkty umiejętności, podnosi twoje bazowe zdrowie i obrażenia, a do tego natychmiastowo regeneruje zdrowie i tarcze. Zdobywanie poziomów rządzi. Lubisz je zyskiwać i dlatego twoim celem w Borderlands 2 jest zebrać jak najwięcej doświadczenia.

STWORZENIA DO ZABICIA

Skoro już wiesz jak zabijać zapoznaj się z paroma przykładami istot, które przyjdzie ci spotkać (i zgładzić w liczbach przemysłowych) w trakcie podróży.

BANDYCI

Brutalni, okrutni, zmutowani i oszaleli mordercy, którzy zbierają się w klany. Stanowią większość populacji Pandory. Stanowiliby poważny problem dla nieco normalniejszej mniejszości, gdyby kiedykolwiek przestali zabijać się nawzajem na dość długo, żeby zorganizować coś na poważnie.



BYKOMONGI

Te małpopodobne stworzenia świetnie czują się w lodowatej tundrze Pandory. Wyłażą ze swoich nor głównie po to, żeby stłuc na kwaśne jabłko każdego, kto znajdzie się w ich polu widzenia. Czasami zamiast korzystać z własnych pięści miotają wielkimi głazami, bryłami lodu lub innymi dużymi i ciężkimi rzeczami.



VARKIDY

Varkidy to metamorficzne owadopodobne stworzenia, które pod wpływem niebezpieczeństwa przyjmują bardziej niebezpieczne formy. O ile forma larwalna varkida jest prawie nieszkodliwa, o tyle dorosły osobnik potrafi popsuć dzień nawet doświadczonemu poszukiwaczowi Skarbca. Na szczęście kokony, w których przechodzą przemianę, są bardzo wrażliwe, a ich zniszczenie zabija Varikda.



KRYSTALISZKI

Te olbrzymie istoty żyją w kryształowych jaskiniach pod powierzchnią Pandory, gdzie niespiesznie pożywają się kryształami eridium. Choć są wielkie, niezręczne i powolne, są też niesamowicie odporne. Ich jedynym znanym „słabym” punktem są krystaliczne narośle na stopach. Kryształy te można roztrzaskać, żeby powalić stwora, ale jednocześnie trzeba uniknąć rozdeptania na miazgę.



SKAGI

Skagi były powszechnie spotykane na Pandorze do czasu, gdy mieszkańcy nie urządzili szeroko zakrojonych polowań w związku z atakami tych stworzeń na podróżnych. W dalszym ciągu po pustkowioch szwendają się ich tysiące, po prostu są teraz nieco rzadsze.



PODRÓŻOWANIE PO ŚWIECIE

Pandora to więcej niż miejsce do zabijania, łupienia i zdobywania poziomów. To również wiele cudownych miejsc do odwiedzenia i ciekawych osób poznania (i czasem nawet nie zabicia)!

PRZEMIESZCZANIE SIĘ

W trakcie Twoich poszukiwań rzeczy do zabicia lub ograbienia odwiedzisz wiele zróżnicowanych lokacji pełnych pięknych widoków i, naturalnie, okropności, które przyjdzie ci zgłodzić. Pandora to wielki świat i Borderlands 2 pokaże ci wiele z jego zakątków. Niektóre przyjdzie ci nawet odwiedzić znowu, i znowu, i znowu! Na szczęście do dyspozycji masz szereg narzędzi ułatwiających Ci poruszanie się i znalezienie drogi.

MINIMAPA

Może i mała, ale nigdy cię nie porzuci. Żółta strzałka to Ty, N oznacza północ, a świecący romb określa miejsce, gdzie musisz dotrzeć. Aha, te czerwone kropki to rzeczy do zabicia.

Minimapa pokazuje tylko Twoje najbliższe otoczenie, dostęp do dużej mapy dla twardzieli możesz uzyskać, wciskając **BACK**.



SZYBKA PODRÓŻ

W każdym większym rejonie Pandory znajduje się stacja Nowy-Ty podłączona do globalnego systemu szybkich podróży. Możesz użyć takiej stacji Nowy-Ty do natychmiastowej digitalizacji i przesłania się do dowolnej innej podłączonej do systemu i aktywowanej stacji, i to bezpłatnie! Jest paru malkontentów, którzy zadają pytania „skąd masz pewność, że jesteś tą samą osobą”, ale z drugiej strony, nie trzeba chodzić!



Stacje szybkiej podróży skanują też Twoje urządzenie ECHO i wyświetlają misję w danym rejonie. To oczywiście poważne naruszenie prywatności, ale bardzo wygodne.

POJAZDY

Nawet z systemem szybkiej podróży łażenie po Pandorze na piechotę byłoby powolne i nudne. Na szczęście istnieją stacje Podwózka, gdzie możesz od ręki diglibudować swój własny pojazd. Fajnie!

Możesz wsiąść do swojego pojazdu, podchodząc do fotela i wciskając

X. Pojazdy mają więcej niż jeden fotel, więc inni poszukiwacze mogą się do ciebie przyłączyć. Jeśli nie masz towarzystwa, możesz

przeskakiwać pomiędzy fotelami, wciskając A, a jak już Ci się znudzi możesz wysiąść, wciskając B i dalać dalej na piechotę.

W trakcie jazdy wystarczy, że skierujesz kamerę w stronę, w którą chcesz się przemieszczać i popchniesz lewy drążek do przodu, a pojazd się tam skieruje. Żeby jechać naprawdę szybko, włącz dopalacz, wciskając LB, a jeśli uznasz, że jest za szybko, wciśnięcie RB uruchomi awaryjny hamulec. Możesz też strzelać z broni pokładowej, wciskając LT lub RT.



Pasażerowie: Jeśli jedziesz jako pasażer, wciśnięcie RT pozwoli ci celować i strzelać z aktualnie używanej broni. Możesz też wciskać A, a drugi gracz się zmęczy i da ci prowadzić.



ACQUIRING MISSIONS

W trakcie podróży po Pandorze spotkasz ludzi, którzy będą chcieli, żebyś coś dla nich zrobił. Jasne, jesteś zajęty poszukiwaczem Skarbca, ale nie odwracaj się od razu plecami do tych jęczących obiboków. Jeśli zrobisz dla nich to, o co Cię tak desperacko proszą nagrodzą cię doświadczeniem, gotówką a nawet nowym wyposażeniem, a nagroda to dobra rzecz!

Jeśli trafisz na walkonia, nad którego głową unosi się będzie ikona „!”, wciśnij X, aby z nim lub nią porozmawiać. Gdy już wiesz, czego chce wciśnij A, aby przyjąć misję, lub B żeby powiedzieć mu, gdzie może sobie wsadzić swoje prośby.



MIEJSCA DO ODWIEDZENIA

A oto kilka ciekawych lokacji na Pandorze, w sam raz na wakacje:

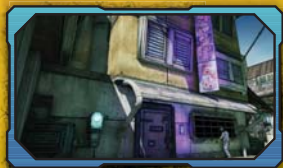
SANKTUARIUM

Sanktuarium to ostatnie wolne miasto na Pandorze. Założone przez byłego poszukiwacza imieniem Roland i bronione przez jego armię Czerwonych Jeźdźców. Sanktuarium to ostatni bastion oporu przeciwko złowieszczej Korporacji Hyperion i jej złowieszczeńszemu przywódcy, Przystojniakowi Jackowi. Poszukiwacz może tu nabyć broń i zapasy, a także otrzymać zadania od kilku względnie normalnych mieszkańców planety.



Prawie legalny sklepik Szurniętego

Earla: Staruszek Szurnięty Earl założył gdzieś w Sanktuarium sklepik, w którym jest skłonny przehandlować ulepszenia zwiększające pojemność ekwipunku za kryształy eridium. Tylko nie mów nikomu, skąd je masz.



Złota skrzynia łupów:

Wewnątrz stacji Pierce znajduje się tajemnicza złota skrzynia zawierająca ponoć uzbrojenie niesamowitej mocy. Sęk w tym, że można ją otworzyć tylko złotymi kluczami, które z kolei można zdobyć tylko dzięki jakimś „kodom Shift.”



NORA KŁAPACZKI

Nora Kłapaczki jest ukrytym w głębi mroźnego, polarnego obszaru Pandory schronieniem oferującym ciepło i gościnę strudzonym wędrowcom. Ach, jaki jest sens kazić? To nora, dosłownie, śmietnik, gdzie Przystojniak wywala śmieci i niepotrzebne graty. Kłapaczka kryje się tam, planując swoją „zemstę,” i jemu chyba wystarcza.



REZERWAT EKSPLOATACJI ZWIERZNY

Co powstanie z połączenie wielkiego bogactwa z całkowitym brakiem moralności? Rezerwat eksploatacji zwierzyny. Korporacja Hyperion wykorzystwała swoje olbrzymie zasoby finansowe do stworzenia pracującej 24 godziny na dobę sali tortur dla zwierząt, w której „naukowcy” Hyperiona prowadzą eksperymenty na faunie Pandory. Testują tu takie rzeczy jak nowe zastosowania eridium albo „jak głośno wrzeszczy torturowany skag” (bardzo głośno).



SZANSA

Szansa to błyszczące miasto przyszłości Hyperiona! (Ciebie nie zaproszono.) Jak tylko Przystojniak Jack pozbędzie się utrapienia w postaci poszukiwaczy i ucywilizuje pustkowia, cała Pandora będzie wyglądać jak Szansa: błyszcząca, czysta, bezpieczna i pozbawiona tych mrzonek o wolności, które tylko zawadzają.



LUDZIE DO SPOTKANIA

Oto co bardziej charakterystyczne osobistości, z którymi przyjdzie Ci się spotkać w Borderlands 2 i które Ci pomogą, a może nawet dadzą jakieś zadanie. A przynajmniej nie będą próbowały cię zabić! Raczej. Niczego nie obiecujemy.

KŁAPACZKA

Ponieważ Przystojniak Jack zniszczył całą linię produkcyjną modelu CL4P-TP, ten egzemplarz jest ostatni ze swojej serii. Z tego powodu życzy Jackowi śmierci równie mocno jak ty! Jego robocie serce płonie żądzą zemsty, krwi, odpłaty... i tańca.



MARCUS

Są dwie rzeczy, które musisz wiedzieć o Marcusie Kincaidzie, największym handlarzu bronią na Pandorze. Po pierwsze: możesz mieć pewność, że sprzeda ci najlepsze dostępne uzbrojenie. Po drugie: w żadnej innej sprawie nie można być go pewnym. Marcusa interesuje zysk i tylko zysk, więc póki zamierzasz zabijać ludzi i kupować od niego, będziecie najlepszymi przyjaciółmi.



SIR HAMMERLOCK

Dżentelmen i uczony. Sir Hammerlock przybył na Pandorę, by studiować lokalną faunę. Tutejsza fauna nie przepada za byciem studiowaną, co wyjaśnia, dlaczego połowa kończyn Hammerlocka jest obecnie zrobiona z metalu. Jednak pomimo licznych obrażeń jego zapal i ciekawość nie osłabły i prawdopodobnie będzie skłonny zapłacić poszukiwaczom za pomoc w badaniach.



SCOOTER

Cytując byłego zabójcę z Karmazynowej Lancy: „Nie dotykaj go, jeśli planujesz jeszcze kiedykolwiek jeść rękami.” Scooter może i śmierdzi jak oczyszczalnia ścieków i gada jakby dostał parę razy w głowę kluczem, ale jest też najlepszym mechanikiem na Pandorze. Jeśli potrzebujesz czegoś, co jeździ, zgłoś się do Scootera.



TYCIA TINA

Jeśli kiedykolwiek miałeś pragnienie pobawić się z szurniętą, trzynastoletnią specjalistką od materiałów wybuchowych to: a) powinno się usunąć cię z grona porządných obywateli i b) polubisz Tycią Tinę. Ta stara przyjaciółka Rolanda i jego bandy jest równie sprawna w pracy z ładunkami wybuchowymi, jak w wymyślaniu spotkań przy herbatce, a z herbatką idzie jest doskonale.



ZARZĄDZANIE TYM WSZYSTKIM

Wciśnij **BACK**, aby uzyskać dostęp do osobistego ekranu zarządzania na twoim ECHO. Możesz zmienić aplikację zarządzającą, wciskając **LB** lub **RB**. Gdy zechcesz wrócić do strzelania, zamknij ECHO, wciskając **B**.

DZIENNIK MISJI

Twój dziennik misji zawiera informacje o wszystkich niezwykle ważnych zadaniach, jakie masz wypełnić dla ludzi zamieszkujących Pandorę. Możesz tu przejrzeć wszystkie zaakceptowane misje i zapoznać się z celami i szczegółami każdej z nich, w tym fantastycznymi nagrodami za ich wykonanie.

Możesz zdecydować, na które zadanie chcesz poświęcić czas, wciskając **A**, a także nałożyć na listę misji szereg filtrów, wciskając **Y**. Możesz nawet zignorować zadania, które cię nie interesują wciskając prawy dźwadek. Zawsze potem możesz wyłączyć ignorowanie, ale miło wiedzieć, że da się zrobić tu trochę porządku.

Dziennik misji zawiera też informację o tym, ile masz aktualnie doświadczenia i ile go potrzeba do następnego poziomu. To niezbyt ważny parametr, który jest potwornie ważny.



MAPA

W odróżnieniu od swojej mniejszej krewnej duża mapa pokazuje cały rejon, w którym się znajdujesz, a także cele aktywnej misji oraz wszystkie maszyny handlowe i pozostałe odkryte przez Ciebie stacje.

Jest też wyposażona w fajny kursor, który możesz przesuwać lewym dźwadekiem, aby uzyskać więcej informacji na temat obiektów. Możesz zostawić osobisty znacznik, wciskając **A** i przybliżyć lub oddalić perspektywę, używając **LT** i **RT**. Wciśnięcie **Y** spowoduje wyświetlenie legendy objaśniającej znaczenie poszczególnych ikon.



EKWIPUNEK

Na ekranie ekwipunku zarządzasz znalezionymi łupami, zapewne spędzisz tu sporo czasu. Główny panel pokazuje zarówno Twoje aktualne wyposażenie i całą resztę śmieci, które zajmują miejsce w plecaku.

Aby wybrać przedmiot do porównania z innymi wciśnij **(A)**, następnie możesz zamienić porównywane przedmioty miejscami ponownie wciskając **(A)**. Jeśli chcesz przyrzeć się czemuś bliżej wciśnij prawy dżadek, a wciskając lewy dżadek możesz oznaczyć przedmioty jako ulubione lub śmieci. Jeśli jakaś rzecz jest naprawdę bezużyteczna możesz ją wyrzucić używając **(Y)**. Do przeglądania wszystkich rzeczy w plecaku używaj **(LT)** i **(RT)**.



ZDOLNOŚCI

Zdolnościami zarobisz na chleb. Po otrzymaniu pierwszego punktu umiejętności na poziomie 5 uzyskujesz dostęp do swojej specjalnej umiejętności. Kolejne punkty, otrzymywane wraz z poziomami, możesz wykorzystać do uczynienia ze swojego poszukiwacza jeszcze wydajniejszej maszyny do zabijania.

Każdy poszukiwacz ma trzy unikalne drzewka zdolności, a każde z nich skupia się na innym stylu rozprawiania się z zagrożeniami. Na początku masz dostęp tylko do początkowych zdolności każdego drzewka, ale za każde 5 punktów wydanych w danej specjalizacji odblokowujesz jego kolejny poziom. Aha, zdolności na samym dole? Te są najfajniejsze.



RANGA TWARDZIELA

Naturalnie wiemy, że poszukiwacze skarbcia to twardziele, ale twoja ranga pokazuje, jak wielkim twardzielem jesteś Ty. Tak, Ty, gracz, o Tobie mowa. Ranga twardziela pokazuje, oczywiście, jaka jest twoja ranga i ile brakuje Ci do następnej. Rangę podnosisz, spełniając wyzwania, które też są śledzone na tym ekranie. Gdy podnosisz swoją rangę, zyskujesz znaczniki twardzielstwa, które możesz wymieniać na trwałe bonusy dla wszystkich swoich postaci. Tak, dla wszystkich. Masz Axtona na 17. poziomie? Dostanie je. Drugopoziomowa Maya? Też. Dopiero myślisz o stworzeniu Zero? On też je dostanie. Ten aspekt jest tak bardzo meta, że zapomnisz gdzie kończy się gra, a zaczynasz Ty.



KORZYSTANIE Z URZĄDZEŃ

Chcąc pomóc wędrowcom w ich działalności na Pandorze, jaka by ona nie była, niektórzy dzielni obywatele rozciągnęli po całej planecie sieć przydatnych urządzeń, w których nabyć można wiele przydatnych towarów i usług. To szczyt wygody, jeśli tylko uda ci się dotrzeć do któregoś z nich, które jest w całości i akurat działa.

MASZYNY HANDLOWE

No to co możesz zrobić z całym tym zdobytym szmałem ciężącym ci w kieszeni i złomem zalegającym w plecaku? Na pomoc przychodzą maszyny handlowe. Wciśnij (X), aby włączyć maszynę i zapoznać się z jej ofertą. Jeśli trafisz na rzecz, która Ci się spodoba, wciśnij (A), żeby wejść w jej posiadanie (o ile wystarczy Ci forsy). Zanim wydasz pieniądze, możesz wcisnąć (X), aby porównać przedmiot z obecnie używanymi. o wciśnięciu (A) możesz sprzedać rzeczy znajdujące się w ekwipunku, a nawet odkupić coś sprzedanego przez pomyłkę. Zwroty i reklamacje nie będą przyjmowane.

Różne maszyny sprzedają różne rzeczy. Jeśli szukasz czegoś konkretnego, odwiedź właściwą maszynę:

Zbrojownia Marcusa: Ta maszyna sprzedaje najlepszej jakości broń po niemal rozsądnych cenach.

Skład amunicji: Potrzebujesz więcej pestek? Wyдай pieniądze tutaj, aby mieć pewność, że twoje spluwy będą miały czym strzelać.

Apteka Doktora Zeda: Dr Zed zapewnia tyle tarcz i autouzdrawiaczy, ile tylko potrzebujesz, żeby przestać umierać.



STACJE NOWY-TY

Stacje Nowy-Ty Hyperiona automatycznie skanują i zapisują twoją strukturę molekularną, gdy do nich podejdziesz; nawet, jeśli tego nie chcesz. Ale raczej chcesz, biorąc pod uwagę, że kiedy wreszcie padniesz ofiarą mieszkańców Pandory, ostatnia odwiedzona stacja zdigikonstruuje nowy egzemplarz Ciebie (za niewielką opłatą!)

Szybka podróż: Główne stacje Nowy-Ty w każdym obszarze są podłączone do sieci szybkiej podróży. Włącz stację szybkiej podróży, aby natychmiast digikonstruować się przy dowolnej stacji, która posiada twój skan.



TABLICE OGŁOSZEŃ

Na wypadek, gdyby mało Ci było misji od mieszkańców Pandory, są jeszcze tablice ogłoszeń. Na nich znajdziesz zlecenia od ludzi, którzy są aż tak leniwi, że nie chce im się szukać poszukiwacza.

Korzystanie z tablicy bardzo przypomina przyjmowanie misji od prawdziwej osoby. Uruchom tablicę ogłoszeń, wciskając **X** i zapoznaj się z opisami dostępnych misji. Następnie wciśnij **A**, aby przyjąć misję lub **B**, aby odejść.



STACJE „PODWÓZKA”

Stacje „podwózka” Scootera mogą digikonstruować dowolny ze zmodyfikowanych, przystosowanych do trudnych warunków terenowych i niebezpieczeństw Pandory. Pojazdów. Scootera. Każdy z nich jest ciężko uzbrojony i opancerzony, a także dostępny w szerokiej gamie kolorów.

Wciśnij **X** przy stacji „podwózka”, aby otworzyć ekran modyfikacji pojazdu, na którym możesz wybrać typ pojazdu, który Cię interesuje, jego uzbrojenie oraz kolor najlepiej podkreślający twoją urodę. Gdy podejmiesz już decyzję, wybierz „stwórz pojazd”, aby digiskonstruować swoje cacko i zabrać je na przejażdżkę. Jeśli zdarzy Ci się zapodziać gdzieś Twój pojazd albo jeśli ktoś z twoich towarzyszy odjechał bez Ciebie, stacja może natychmiast teleportować Cię na wolne siedzenie.



URZĄDZENIE DO KOREKTY WIZERUNKU

Wejdź do Osobistej Maszyny do Natychmiastowej Przemiany i wybierz swój nowy wygląd, strój, imię lub prawie dowolną inną cechę. To zupełnie jak zostać nową osobą, tyle że bez bolesnego umierania i digiodbudowy!

Możesz zmienić rysy twarzy, korzystając z opcji głowy, lub cały swój image dzięki jednej ze skórek. Nowe opcje dla maszyny do korekty wizerunku możesz zdobyć dzięki rangom twardziela lub jako rzadkie łupy na terenie Pandory. Jest ich mnóstwo i z pewnością zechcesz zebrać je wszystkie.



DOŁĄCZANIE DO PRZYJACIÓŁ

Chociaż każde z nich jest samo w sobie twardzielem, poszukiwacze Skarbca nie powinni mierzyć się z Pandorą samotnie. Stanowią drużynę; skłoną do wybuchów i patologiczną, ale jednak drużynę. Więc dołącz do drużyny!

WSPÓLNA GRA

Grając z innymi poszukiwaczami, musisz pamiętać o paru rzeczach. Przede wszystkim, duże zagęszczenie poszukiwaczy irytuje Pandorę, która poszczuże ich większą liczbą potężniejszych przeciwników. Żeby przetrwać, będziecie musieli współpracować, od tego jest drużyna. Z drugiej strony więksi i silniejsi wrogowie oznaczają większe i więcej warte łupy, więc ryzyko powinno się opłacić.



WSPÓŁPRACA

Poszukiwacze skarbca, którzy współpracują wspólnie, nie zostają pożarci. Każdy z poszukiwaczy posiada szereg umiejętności, które mogą zwiększyć siłę, chronić lub leczyć pozostałych, mogą nawet przygotować niezłe sekwencje ataków pomiędzy członkami drużyny. Niektóre modyfikatory klasowe zapewniają premię dla całej drużyny, jeśli najdzie cię dziwna ochota na hojność.

Oczywiście, jeśli jeden z poszukiwaczy zostanie pokonany, możesz go ratować, podbiegając do niego lub niej i przytrzymując przez chwilę **X**. Jeszcze przez wiele dni będzie ci się robić ciepło i przyjemnie na wspomnienie tego dobrego uczynku.

Informacja o towarzyszach: W trakcie gry z innymi poszukiwaczami ich imiona oraz informacje o poziomie, zdrowiu i tarczach będą wyświetlane na ekranie. Korzystaj z nich, aby stwierdzić, kiedy członek drużyny ma kłopoty, żeby też w nie wpaść. Pamiętaj: najważniejsze jest bezpieczeństwo! **A** konkretnie twoje własne!



UCZCIWA WYMIANA

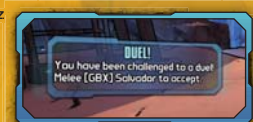
Dzięki ekranowi wymiany w urządzeniu ECHO poszukiwacze skarbca w jednej drużynie mogą bezpiecznie wymieniać się sprzętem i gotówką. Aby rozpocząć wymianę, podejź do innego poszukiwacza i przytrzymaj **(B)**. Umieszczaj przedmioty z ekwipunku w oknie wymiany i wciśnij przycisk „Wymiana!” aby przeprowadzić transakcję.



WSZCZYNIANIE BÓJKI

Jeśli nie jesteś w nastroju do pomagania innym, możesz zaatakować wręcz innego poszukiwacza, wciskając prawy dżadek i w ten sposób rzucić wyzwanie do „przyjaznego” pojedynku. Pojedynek kończy się, gdy jeden z graczy opuści wyznaczony obszar lub straci całe zdrowie.

Podbijanie stawki: Jeśli chcesz, żeby sprawy były... bardziej interesujące, możesz użyć ekranu wymiany do postawienia pieniędzy albo przedmiotów na wynik walki.



Xbox LIVE

Do czterech graczy może połączyć siły dzięki Xbox LIVE. Musisz mieć konto Xbox LIVE Gold, aby móc zakładać gry online i dołączać do nich.

PODZIELONY EKRAN

Podłącz drugi kontroler i zaloguj się profilem gracza, aby dwie osoby mogły grać przy użyciu jednego urządzenia w trybie podzielonego ekranu. Do graczy w tym trybie mogą dołączać gracze z sieci za pośrednictwem Xbox LIVE. Drugi gracz może się wylogować, wciskając **(B)** w menu głównym.

ŁĄCZENIE SYSTEMÓW

Połącz do 4 konsol Xbox 360 w sieci lokalnej i zagraj w grę wieloosobową do 4 graczy.

USTAWIENIA SIECIOWE

Wciśnij **(B)** w menu głównym lub menu pauzy, aby uzyskać dostęp do ustawień sieciowych.

Wyłącznie przyjaciele Xbox LIVE: Do tej gry mogą dołączać wyłącznie Twoi przyjaciele w systemie Xbox LIVE. Jeśli ktoś dołączy, jego lub jej przyjaciele również mogą to zrobić.

Wyłącznie za zaproszeniem Xbox LIVE: Do gry mogą dołączać wyłącznie osoby, które otrzymały od Ciebie zaproszenie.

Publiczna Xbox LIVE: Każdy może dołączyć do tej gry.

Łączenie systemów: Gra w sieci lokalnej.

Offline: Do tej gry nie można dołączyć przez sieć. Tryb podzielonego ekranu jest wciąż dostępny.

USTAWIENIA

Aby sobie pomajstrować przy ustawieniach gry, skorzystaj z menu opcji z poziomu menu głównego lub menu pauzy.

GRA

PODPOWIEDZI: te krótkie wiadomości zaznajomią cię z mechaniką gry.

WSPOM. CELOWANIA: gdy wspomaganie celowania jest włączone, celownik odwala robotę za Ciebie.

WYZWANIA NA POJEDYNEK: włącz tę opcję, jeśli chcesz przyjmować wyzwania na pojedynek od innych graczy.

AUTOM. CELOWANIE: gdy ta opcja jest włączona, wystarczy raz wcisnąć klawisz, aby wycelować, nie trzeba go przytrzymywać.

AUTOM. KUCANIE: jak wyżej, tyle że dotyczy kucania.

OBRÓT MINIMAPY: określa, czy minimapa obraca się względem znacznika postaci, czy znacznik obraca się na minimapie.

OBRÓT PRZEDMIOTÓW: ustawia sposób przeglądu przedmiotów w ekwipunku.

Blokuj kamerę przy hamowaniu: gdy zawrócisz pojazd na ręcznym, kamera obróci się wraz z nim.

Odwróć widok kamery przy jeździe na wstecznym: gdy jedziesz na wstecznym, widok kamery dostosowuje się do kierunku patrzenia postaci.

Handel: określa, czy inni gracze będą mogli z tobą handlować, czy nie.

Cenzura: włącza i wyłącza rzeźnicze widoki.

Odwróć sterowanie spluwoszału: po włączeniu tej opcji broń w lewej ręce staje się bronią główną.

DŹWIĘK

GŁOŚNOŚĆ MUZYKI: muzyka to stawa dla ducha, nie żałuj sobie.

GŁOŚNOŚĆ EFEKTÓW DŹWIĘKOWYCH: reguluje głośność strzałów, kroków i innych takich.

GŁOŚNOŚĆ DIALOGÓW: reguluje głośność wypowiedzi postaci.

NAPISY: włącza i wyłącza napisy do dialogów.

OKRZYKI POSTACI: włącza i wyłącza okrzyki oraz zawołania postaci.

GRAFIKA

JASNOŚĆ: rozjaśnia lub przyciemnia obraz.

PODZIAŁ EKRANU: dzieli ekran na pół pionowo lub poziomo.

POZIOMY INTERFEJS: opcja pozwala określić, gdzie na ekranie znajdują się elementy interfejsu (układ poziomy).

PIONOWY INTERFEJS: opcja pozwala określić, gdzie na ekranie znajdują się elementy interfejsu (układ pionowy).

ROZMIAR INTERFEJSU: reguluje rozmiar elementów interfejsu.

UKRYWANIE INTERFEJSU: włącza i wyłącza ukrywanie interfejsu..

KONTROLER

ODWROTNE ROZGLĄDANIE SIĘ: odwraca przyciski sterujące rozglądaniem się.

ODWROTNE SKRĘCANIE: odwraca przyciski sterujące skręcaniem w lewo i prawo.

ODWROTNE PORUSZANIE SIĘ: odwraca przyciski sterujące poruszaniem się w przód i w tył.

ODWROTNE PORUSZANIE SIĘ NA BOKI: odwraca przyciski sterujące poruszaniem się na boki.

CZUŁOŚĆ OSI X: ustawia czułość drążka lewo-prawo.

CZUŁOŚĆ OSI Y: ustawia czułość drążka góra-dół.

WIBRACJE PRZY STRZAŁACH: włącza wibracje kontrolera podczas strzelania z broni.

ZDEFINIOWANE USTAWIENIA: tu można wybrać z listy wcześniej zdefiniowane ustawienia drążka i przycisków.

ZMIEN URZĄDZENIE PAMIĘCI MASOWEJ

Zmienia urządzenie pamięci masowej, w którym przechowuje się zapisane gry.

TWÓRCY GRY

Borderlands 2 jest grą firmy Gearbox Software.

ZAŁOGA GEARBOX SOFTWARE:

Awais Ahmed	David Eddings	Justin Lightfoot
Daniel Algood	Don Eubanks	Matt Link
Robert Anderson	Hector Fajardo	James Lopez
John Anderson	Chris Faylor	Jeff Macfee
John Antal	Manuel Fernandez	Jeffrey Mahmoudi
Raul Aparicio	Ryan Fields	Brian Martel
Aaron Apgar	David Fisk	Adam May
Matthew Armstrong	Rich Fleider	David May
Bjarni Arnason	Adam Fletcher	Curry McKnight
Erik Avalos	Zach Ford	Ryan Medeiros
David Avery	Jasper Foreman	Ryan Metcalf
Stephen Bahl	Mark Forsyth	Drew Mobley
Ray Barham	Brent Friedman	John Mulkey
James Barnett	Brian Fuller	Aaron Nations
Tris Baybayan	Danny Gardner	Jason Neal
Kyle Beasley	Ben Gettleman	Chris Neeley
Brian Bekich	Steve Gibson	Paul Nettle
Dalton Boutte	Evan Gill	Mike Neumann
Chris Brock	James Gilligan	Tu Nguyen
Jeffrey Broome	Maarten Goldstein	Shannon Norton
Anthony Burch	Chris R. Guthery	Ricky Oh
Brian Burleson	Dia Hadley	Josh Olson
Ruben Cabrera	Shaylyn Hamm	Nate Overman
Wade Callender	Ryan Heaton	Shane Paluski
Mike Carlson	Philip Hebert	Wes Parker
Mike Carlyle	Rob Heironimus	Kevin Penrod
James Cart	Paul Hellquist	Ben Perkins
Sean Cavanaugh	Jonathan Hemingway	Nick Peterson
Matt Charles	Brent Hollon	Mark Petty
Andrew Cheney	Sloan Hood	Hung Pham
Christine Choate	Stephen Houchard	Chris Pickett
Jacob Christopher	James Houchen	Randy Pitchford
Jennifer Chung	Comb Hua	Kyle Pittman
Stephen Cole	Richard Huenink	Rick Porter
Jeremy Cooke	Jimmie Jackson	Stephanie Puri
Brian Cozzens	Brad Jacobs	Sean Reardon
Peter Dannenberg	Josh Jeffcoat	Josh Rearick
Trey Davenport	Skyler Jermyon	Jason Reiss
Joshua Davidson	Richard Jessup	Ashley Rochelle
Mike Davis	Neil Johnson	Kelly Romeo
Patrick Deupree	Stacie Johnston	Brian Roycewicz
Erik Doescher	Steven Jones	Jim Sanders
Ben Donges	Scott Kester	Robert Santiago
Kevin Duc	Damian Kim	Jett Sarrett
Erin Dudley	Kyle King	Keith Schuler
James Dwyer	Charles Kostick	Chase Sensky
Fredric Echols	James Lee	Eric Sexton

Darron Shaffer
Clay Shanks
Carl Shedd
Jason Shields
Jimmy Sieben
Leo Sieben
Brad Sierzega
Ryan Smith
Jasen Sparacino
Steven Strobel

Matias Tapia
Aaron Thibault
Brian Thomas
Graeme Timmins
Greg Vanderpool
Randy Varnell
Raison Varner
Scott Velasquez
Taku Wanifuchi
Mike Wardwell

Michael Weber
Tim Welch
Jennifer Wildes
Hayley Williamson
Nicholas Wilson
Lori Wilson
Lorin Wood
Kanon Wood
Hunter Wright
David Ziman

FIRMA GEARBOX SOFTWARE PRAGNIE ZŁOŻYĆ PODZIĘKOWANIA NIŻEJ WYMIENIONYM PRACOWNIKOM DZIAŁU KONTROLI JAKOŚCI:

Parker Amos
Josh Ball
Uriah Belletto
Brian Bentley
Christopher Black
Paul Burt
Elizabeth Chao
Leigh-Ann Cox
Kandis Daniel
Seth DeKrey
Justin DeLiberis
Jeff Doering
Steven Fast

Patrick Fenn
Daniel Finnegan
Chris Francis
Wes Girdler
Jeff Giron
Ell Hamilton
Michael Hayes
Andrew Hoffman
Kirsten Kahler
Nick Kaun
Jesse Kirstein
Lilith Lindwall
Casey McLaughlin

Mike McVay
Jeffrey Mitchell
Cameron Ovandipour
Gilberto Perez
Bradley Rohr
Tim Roth
Eric Shaddix
Brett Simmons
Gabriel Simon
Tracie Takatani
Jasmine De Vore
Josh White
Al Wood

FIRMA GEARBOX SOFTWARE PRAGNIE ZŁOŻYĆ PODZIĘKOWANIA NIŻEJ WYMIENIONYM OSOBOM I STUDIOM, KTÓRE PRZYCZYNIŁY SIĘ DO ROZWOJU GRY BORDERLANDS 2:

Anthony Adamo
Parker Amos
Mike Athey
Allison Berryman
Brian Bertrand
Logan Blackburn
Brock Brown
Ryan Brown
Paul Burt
Charles Busby
Joe Campolo
Tyler Carson
Geoff Case
Richard Cowgill
Jarred Cox
James Crosby
Carey Davenport
Chase Dimick
Eric Driensky
Tommy Eubanks
Meredith Eymann
Robert Froment

Robert Gaither
Darby Hadley
Joshua Hall
Justin Hall
Collins Hatley
Rebecca Heineman
Chris Helton
Sean Hollomon
Ales Horak
Michael Howell
Simon Hurley
Dionne Jones
Kirsten Kahler
Nick Kaun
Alessandro Kitchener
Korri Kopsi
Chris Krueger
Jesper Kyd
Mac Lachmann
Elizabeth Lambert
Jesse Lemons
Lilith Lindwall

Leighton Luckey
Michael Macleod
Cameron Mask
Chad Mauldin
Kale Menges
Jeffrey Mitchell
Shane Nakamura
Michael Nestick
Eric Norris
Wouter van Oortmerssen
Matt Overfield
Clayton Pace
Stephen Palmer
Matthew Patterson
Matt Peatrowsky
Daniel Pirkle
Travis Poppenhusen
PJ Putnam
John Roberts
Ken Ross
Darrell Rowden Jr.
Patrick Sanchez

Martin Sawkins
Anthony Scales
Warren Schultz
Eric Shaddix
Greg Silva
Robert Simon
Connor Sims
Aaron St.Goddard
Matthew Stock

Jennifer Tidwell
Royce Turner Jr.
Kyle Umbenhower
Alexander Vrana
Tim Wilson
Neal Winter
Addison Ziegler

3Point Studios
Liquid Development
Okatron 5000
Pole Position
Sascha Dikiciyan & Cris Velasco
Shadows In Darkness
Thompson & Knight
Tim Ackermann, Esq.
Virtuos Holdings Ltd.

FIRMA GEARBOX SOFTWARE PRAGNIE ZŁOŻYĆ PODZIĘKOWANIA NIŻEJ WYMIENIONYM AKTOROM ZA UDZIAŁ W STWORZENIU GRY BORDERLANDS 2:

Alexis Tipton
Molly Barrow
Tamara Freeborn

Andy Chandler
Marauder Scattershot

Anthony Burch
Handsome Jack Body
Double

Ashly Burch
Annoying Gun/Cursed Gun
Tiny Tina

Barry Yandell
Carlo The Bandit
Cursed Bandit
Erik Franks Fink
Flesh Stick
Kanon Algood
Loggins
Otis The Bandit
Shorty
Torgue Corp
Darts Guy

Brina Palencia
Daisy
Gustav Yngelmo
Heller Moxxi
Young Angel

Bruce DuBose
Marcus
O'Cantler
Robb Claymore

Bryan Massey
Barlo Gutter
Capt Cabrera
Craw

Chad Cline
Michael Mamaril

Charlie Campbell
Brewster
Dino

Friday
Heaton
Horace
Mad Dog
Old Coot
Sarcastic Bandit
Tunnel Rat

Cherami Leigh
Veanna Granlund
Kellis Morrison
Norico Sullivan

Chris Bevins
Marauder Deadhead

Chris Burnett
Marauder Killer

Chris Cason
Mal
Shooty Face
Winters
Yanier

Chris Rager
Crank The Goliath
Gettle
Goliath
Gruff Dude
Torgue

Christopher Sabat
Bandit
Bandit 2
Bandit 3
InnuendoBot 5000
John Scribbles
LtCo Space Helicopters
Crimson Radio
Van Owen

Chuck Huber
Bagman
Barlo Gutter
Creepy Bandit
Ennis Gutter
Hacksaw Moore
Hark Gutter

Hyperion President
Marauder Ripper
Matchstick
Mick Zaford
Sarcastic Clapper
Shin Gutter
Ulysses

Colleen Clinkenbeard
Lilith
Patricia Tannis

Cris George
Darts Guy
Shiv Cranton
Slab Bandit
Townsperson

Dameon Clarke
Handsome Jack
Marshall Friedman

Daniel Penz
Hunter Hellquist
Old Slappy
Tediore Corp

David Eddings
Claptrap
TK Baha

Eric Vale
Bandit 2
Bandit 3
Boom Bewm
Gar
Hyperion Engineer
Hyperion Bot
McNally Mortar
Will The Bandit
Zaford Doorman

Ian Sinclair
Bandit Technical
Firehawk Cultist
Jimbo Hodunk

J. Michael Tatum
Hodunk Bandit

Sir Hammerlock
Jamie Marchi
Ellie
Rox Shepard
Sam

Jason Douglas
Buzzard

Jason Liebrecht
Mordecai

Jennifer Greene
Angel

Jeremy Inman
Bluntcrack
Jang
Taggart The Huntsman

Jim Foronda
Dahl
Kai

Joel McDonald
Capt Flynt
Jim
Tector Hodunk

John Swasey
Flanksteak
Salvador

Jonathan Brooks
Bandit
Nomad

Josh Grelle
Schmitz
Darts Guy 2
Dave
Lee

Kent Williams
Gurgel
Incinerator Clayton
Male Test Subject
Murderer
Reiss
Tiny Tina's Dad
Robotic Mining Voice

Leah Clark
Ellen Hayle
Lindy
Mushy Snugglebites
Felicia Sexopants

Luci Christian
Child
Gaige

Hera Claymore
Laney
Una

Lydia Mackay
Doctor Samuels
Harchek
Maliwan
Syble Jentz

Lynne Rutherford
Hyperion Corp
Hyperion Female Voice

Marcus Lloyd
Roland

Marcus Mauldin
Brick

Mark Petty
Bandit
Mobley

Mark Stoddard
Jakobs
Mavis
Vladof

Martha Harms
Maya

Mike McFarland
Rat Leader

Mike Turner
Zero

Mikey Neumann
Midget
Scooter
Darts Guy 3

Monica Rial
Guilt Gun
Tediore

Newton Pittman
Rat

R Bruce Elliott
Booze Running Hodunk
Conductor
Lance Scapelli
Mister Blake
Old Prospector
Poppa B
Raison Varner
Hyperion Constructor
Hyperion Loader
Psycho Bandit 2

Randy Pitchford
Crazy Earl

Ric Spiegel
Zed
Tiny Tina's Dad

Rob McCollum
Axton

Scott Freeman
Carson
Deputy Winger
Patient
Ruben Sexton
Sancho Cushman

Sonny Strait
Loader 1340
Medicine Engineer
Psycho
Rocko

Stephanie Young
Lynchwood Sheriff
Mrs Meer

Sue Birch
Helena Pierce
Mother
Sam

Tasia Munoz
Bard
Karima
Penny
Security Officer Booth

Todd Haberkorn
Moorin
Obnoxious Singer
Some Guy
Tran Concelmo
Wilhelm

Wendy Powell
Jim-Jim
Tiny Tina's Mom

Zach Bolton
Hodunk Bandit
Hyperion Bot
O'Cantler
Pyrotech
Robb Claymore

Zawartość niniejszej gry jest fikcyjna. Zamierzeniem jej twórców nie było przedstawianie lub zobrazowanie jakichkolwiek prawdziwych wydarzeń, osób lub miejsc. Jakiegokolwiek podobieństwo pomiędzy wydarzeniami, osobami, lub miejscami ukazanymi w tej grze oraz rzeczywistymi jest całkowicie przypadkowe.

WYDAWANE PRZEZ 2K GAMES

Wydawca: 2K Games
2K Games, filia Take-Two
Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

Prezes zarządu
Christoph Hartmann

**Wiceprezes zarządu,
dyrektor operacyjny**
David Ismailer

**Wiceprezes zarządu, dyrektor
ds. rozwoju produktu**
Greg Gobbi

**Dyrektor działu rozwoju
produktu**
John Chowanec

**Starszy dyrektor działu
rozwoju produktu**
Kate Kellogg

Główny producent
Melissa Miller

Współproducenti
Chris Thomas
Karl Unterholzner
Shawn Watson
Andrew Dutra

Asystenci produkcji
Dave Blank
Anton Maslennikov
Tom Drake
Scott James
Ben Holschuh

**Dodatkowe wsparcie
produkcji, główny producent**
Lulu LaMer

Dyrektor techniczny
Jacob Hawley

**Główny programista
systemu online**
Louis Ewens

Programista systemu online
Adam Lupinacci

Dyrektorzy artystyczni
Jack Scalici
Chad Rocco

**Kierownik ds. usług
kreatywnych**
Josh Orellana

Koordynator produkcji
Ben Kvalo

**Starszy wicedyrektor ds.
marketingu**
Sarah Anderson

**Wicedyrektor ds.
marketingu**
Matt Gorman

**Wicedyrektor ds. marketingu
międzynarodowego**
Matthias Wehner

Specjalista ds. produktu
Kelly Miller

**Młodszy specjalista ds.
produktu**
Phil McDaniel

**Dyrektor ds. PR, Ameryka
Północna**
Ryan Jones

Specjalista ds. PR
Brian Roundy

Koordynator ds. PR
Jennifer Heinser

Dyrektor ds. marketingu
Jackie Truong

**Dyrektor artystyczny ds.
marketingu**
Lesley Zinn Abarcar

Młodszy projektant graficzny
Christopher Maas

Dyrektor ds. sieci
Gabe Abarcar

Projektant sieci
Keith Echevarria

**Dyrektor ds. administracji,
nowych mediów i kontaktu
z klientem**
Tom Bass

Kierownik ds. administracji
Greg Laabs

Specjaliści ds. administracji
David Eggers
Sasha de Guzman

Asystent ds. marketingu
Ham Nguyen

**Kierownik produkcji
sekwencji filmowych**
J. Mateo Baker

Sekwencje filmowe
Kenny Crosbie
Jeff Spoonhower

**Współpraca przy
sekwencjach filmowych**
Michael Howard
Doug Tyler

**Specjalista ds. projektów
marketingowych**
Renee Ward

**Wicedyrektor ds. rozwoju
biznesu**
Kris Severson

**Wicedyrektor działu
prawnego**
Peter Welch

Dyrektor operacyjny
Dorian Rehfield

**Dyrektor ds. badań
i planowania**
Mike Salmon

Specjalista ds. licencji
Xenia Mul

**Specjalista ds. marketingu
i kontaktów z partnerami**
Dawn Burnell

**Asystent ds. marketingu
i kontaktów z partnerami**
Josh Villoria

Asystent ds. marketingu
Rebecca Euphrat

2K, DZIAŁ KONTROLI JAKOŚCI

VP of Quality Assurance
Alex Plachowski

**Specjalista ds. kontroli
jakości (dział projektowy)**
Eric Zala

**Specjaliści ds. kontroli
jakości (dział wsparcia)**
Alexis Ladd
Doug Rothman

**Główni testerzy
(dział wsparcia)**

Scott Sanford
Nathan Bell
Will Stanley
Casey Ferrell

Główni testerzy

Stephen "Yoshi" Florida
Shant Boyatzian
Ruben Gonzalez
Josh Lagerson
Marc Perret
Justin Waller

Dział kontroli jakości

Jason Berlin
Dustin Carey
John Dickerson
Keith Doran
Jeffrey Schrader
Athena Abdo
Christine Adams
Nick Avina
J.D. Bergman
Angela Berry
Dale Bertheola
Danny Boehm
Justin Bonaccorso
David Boyd
Glenn Boyd
Kara Boyd
Val Cain
Paul Carrion
Jon Castro
Alex Chaudhry
Chad Cheshire
Alex Coffin
Adam Cruz
Emma Dixie
Ashley Fountaine
Stuart Fullerton
Carlos Garcia
Rodolfo Garcia
Andrew Garrett
Josh Glover
Peter Goeppinger
Sylvester Green
Lauren Hacaga
Michelle Halevi
Ryan Hedden
Pele Henderson
Kyle Hertz
Brian Hibbard
Jeff Higgins
Robert Hornbek
Meghan House
Dasha Jantzen
Alex Jimenez
Robert Klemptner
Davis Krieghoff
Daniel Kurtz
Bill Lanker
Gabriel Loza
Francisco Ludena
Andrew Mantilla

Patrick McDonnell
Rob Mercado
Tony Monteverde-Talarico
Adrian Montoya
Chris Morgan
Deana Mundell
Obad Navas
Luis Nieves
Colin Overholt
Tom Park
Cody Paterson
Johnny Pease
Laura Portner
Nick Pylvanainen
Joseph Ros
Noah Ryan-Stout
Mark Sagun
Enrique Sanchez
Sergio Sanchez
Dylan Santizo
William Schoonover
Jared Shipp
Kevin Skorc
Ann Smith
Jake Spigno
Josh Thomas
Jeremy Thompson
Ronald Tolle
Joel Youkhanna
Michael Weiss
Alex Weldon
Luke Williams
Jessica Wolff

2K INTERNATIONAL**Dyrektor naczelny**

Neil Ralley

**Specjalista ds. marketingu
międzynarodowego**

Sian Evans

Specjalista ds. produktu

Yvonne Dawson

Dyrektor ds. PR

Markus Wilding

Asystent ds. PR

Sam Woodward

**Asystent dyrektora
ds. PR**

Megan Rex

**Specjalista ds. marketingu
cyfrowego**

Martin Moore

**2K INTERNATIONAL
DZIAŁ ROZWOJU
PRODUKTU****Producent**

Mark Ward

Kierownik ds. lokalizacji

Nathalie Mathews

**Asystent kierownika ds.
lokalizacji**

Arsenio Formoso

Lokalizacja zewnętrzna

Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment GmbH
Narzędzia i pomoc przy
lokalizacji zapewniła firma
XLOC Inc.

**2K INTERNATIONAL,
DZIAŁ KONTROLI
JAKOŚCI****Koordynacja kontroli jakości**

José Miñana

**Specjalista
ds. masteringu**

Wayne Boyce

Mastering

Alan Vincent

**Szef projektu kontroli
jakości lokalizacji**

Karim Cherif

**Koordynacja kontroli
jakości lokalizacji**

Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Główni testerzy lokalizacji

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

Testerzy lokalizacji

Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Chau Doan
Christopher Funke
Cristina La Mura
Dimitri Gerard
Enrico Sette
Harald Raschen
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

Dział projektowania gry

James Crocker
Tom Baker

Zespół 2K International

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Dan Cooke
Diane Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

**Take-Two International,
oddział główny**

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K AZJA

Dyrektor ds. marketingu, Azja
Karen Teo

Kierownik ds. marketingu, Azja
Diana Tan

Kierownik ds. produktu, Azja
Chris Jennings
Kierownik ds. marketingu,
Japonia

Takahiro Morita

Kierownik działu lokalizacji

Yosuke Yano

**Take-Two Azja, oddział
główny**

Eileen Chong
Veronica Khuau
Chermin Tan
Fumiko Okura

**Take-Two Azja, dział
rozwoju biznesu**

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki
Fox Studios
Rick Fox
Keith Fox

2K CHINY**DZIAŁ KONTROLI JAKOŚCI****Kierownik działu kontroli**

jakości
Zhang Xi Kun

Koordynator kontroli jakości

Steve Manners

Główny tester

Shen Wei

Dział kontroli jakości

Chu Jindan
Liu Yang
Zhang Qi Nan
Zhao Xiao Xu
Li Heng
Gou Wen Jie

Podziękowania

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Eric Lane

Todd Ingram
Pedro Villa
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing
Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Trailer Park
g-NET
Access PR
KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Juan Chavez
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Art Machine
Trustwave's SpiderLabs
Frank N. Magid Associates
Elizabeth Tobey

Muzyka

SHORT CHANGE HERO
Wykonawca: THE HEAVY
Wydawca: JUST ISN'T MUSIC LTD
Dzięki uprzejmości Counter
Records
HOW YOU LIKE ME NOW
Wykonawca: THE HEAVY
Wydawca: JUST ISN'T MUSIC LTD
Dzięki uprzejmości Counter
Records



UMOWA LICENCYJNA DLA UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO

WAŻNE! PROSIMY, PRZECZYTAJ UWAGI! Niniejsza umowa licencyjna dla użytkownika końcowego jest umową pomiędzy firmą Cenega Poland Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (zwana dalej, "Cenega Poland") a Tobą, legalnym nabywcą produktu programowego Cenega Poland określonego powyżej (zwanym dalej, "Klientem"), który to produkt składa się z oprogramowania komputerowego oraz wchodzących w jego skład partów drukowanych i graficznych, a także drukowanej dokumentacji oraz dokumentacji w formie elektronicznej typu „online” (zwaną dalej, "umową"), (wspólnie zwanych "produktem programowym"). Instalując lub w inny sposób używając produktu programowego, zgadzasz się na określone niniejszej umowie warunki. Jeśli nie akceptujesz wszystkich warunków tej umowy, nie instaluj ani w żaden inny sposób nie używaj tego produktu programowego. JEŚLI NIE JESTESZ OSOBĄ PIELNOLETNIĄ (TJŻ. NIE UKOŃCZYŁEŚ/AS 18 LAT), RODZICE LUB OPIEKUNOWIE PRAWNI MUSIĄ PRZECZYTAĆ CAŁĄ UMOWĘ, ZANIM ZAINSTALUJESZ PROGRAM LUB SPRÓBUJESZ UŻYĆ GO W INNY SPOBÓD.

1. ZAKRES LICENCJI. Cenega Poland niniejszym gwarantuje Klientowi niewyłączne prawo użytkowania produktu programowego, zgodnie z warunkami i zasadami określonymi przez niniejszą UMOWĘ. Produkt programowy zawiera różnorodne wartości intelektualne obwarowane prawami autorskimi, na które składają się między innymi prawa autorskie, znaki towarowe, patenty, tajemnice handlowe oraz wartości zastrzeżone prawem (ogólnie „prawa do wartości intelektualnych”). Klient jest właścicielem fizycznym nośnika (jeśli taki występuje), na którym dystrybuowany jest produkt programowy, natomiast Cenega Poland zachowuje wszystkie prawa, w tym majątkowe prawa autorskie, tytuły własności oraz udziały w o programowaniu komputerowego oraz innych materiałów składających się na produkt programowy oraz wszystkich praw do wartości intelektualnych z nim związanych.

2. PRAWA I OGRANICZENIA. Produkt programowy jest chroniony przez prawa autorskie obowiązujące w Rzeczypospolitej Polskiej i innych państwach oraz międzynarodowe umowy dotyczące praw autorskich, jak też inne tego typu prawa i umowy dotyczące wartości intelektualnych. Produkt programowy jest udostępniony Klientowi na zasadzie licencji (a nie sprzedawany) i wszystkie prawa, łącznie i osobno, w tym majątkowe prawa autorskie, które nie są przekazane Klientowi na podstawie niniejszej umowy, przysługują wyłącznie Cenega Poland.

Instalacja. Klient może zainstalować i użytkować jedną kopię produktu programowego na jej/lgo komputerze. Z wyłączeniem opisu zawartego w instrukcji użytkownika dołączonej do produktu programowego Cenega Poland, zainstalowane kopie produktu programowego, do których tworzenia Klient jest upoważniony, nie mogą być używane ani w inny sposób wykorzystywane jednocześnie na więcej niż jednym komputerze. Rozdzielanie na elementy. Klient nie będzie adaptował, ani w inny sposób modyfikował, tworzył żadnych part pochodnych ani dekomponował, demontował, rozdzielał na części lub w inny sposób próbował odłączyć i wykorzystać żadnej części kodu źródłowego produktu programowego (ani żadnej jego części) z wyjątkiem i w granicach, nie przekraczając ich, dopuszczonych przez stosowne prawo w odniesieniu do danej działalności.

Wypożyczanie. Klient nie ma prawa do publicznych prezentacji, wypożyczania, pożyczania, używania oraz podlicencjowania produktu programowego, ani innego rodzaju udostępniania osobie trzeciej dostępu oraz możliwości korzystania z produktu programowego.

Usługi serwisowe. Cenega Poland może udzielić Klientowi usług serwisowych związanych z produktem programowym (ogólnie „usługi serwisowe”). Wykorzystanie przez Klienta jakiegokolwiek z usług serwisowych powinno być zgodne z warunkami odpowiedniej polityki Cenega Poland i informacją o programie opisaną w instrukcji użytkownika produktu programowego, w dokumentacji typu „online” (jeśli taka występuje) i innych materiałach publikowanych przez Cenega Poland. Jakiegokolwiek uzupełniające oprogramowanie (jeśli istnieje), dostarczane przez Cenega Poland jako część usługi serwisowania, należy uważać za część produktu programowego dla wszystkich celów i zamierzeń podlegających ograniczeniom niniejszej UMOWY. Wszelkie informacje, jakie ujawnisz lub jakich udzielisz w związku z korzystaniem z usług serwisowych, mogą zostać wykorzystane przez Cenega Poland dla celów biznesowych, włączając w to, ale nie bez ograniczenia do tego włączenia, rozwój produktu oraz jego wsparcie.

Aktualizacje. Cenega Poland może co jakiś czas, według własnej decyzji, przesyłać aktualizacje lub inną tego typu dostępną zmianioną wersję produktu programowego („aktualizacje”) i powiadomić Klienta o stosownych terminach oraz warunkach otrzymania takiej aktualizacji, co może wymagać od Klienta zwrotu pewnych elementów składowych produktu programowego przed otrzymaniem omawianych aktualizacji.

Elementy składowe. Produkt programowy jest licencjonowany do użytku jako pojedynczy produkt i części składowe produktu programowego nie mogą być oddzielane do używania z innymi programami lub do użytku na więcej niż jednym komputerze (z wyjątkiem sytuacji pisemnie potwierdzonych przez Cenega Poland).

Przekazywanie produktu programowego. Klient nie posiada uprawnienia do przekazywania osobom trzecim jakiegokolwiek part przysługujących mu na podstawie niniejszej UMOWY, w tym nie jest uprawniony do udzielenia sublicencji na produkt programowy, chyba że uzyskał od Cenega Poland pisemną zgodę wskazującą rodzaj i zakres part, które może przekazać osobie trzeciej.

3. OGRANICZONA GWARANCJA. Uprawnienia licencyjne i gwarancje egzemplarza programowania. Właścicieli niniejszego egzemplarza gry przysługują licencja na korzystanie z zakupionego programu. Objęcie ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) w tym nie jest uprawnienie do udzielenia i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza programowania. Właścicieli nie przysługują żadne inne szczególne prawa, w szczególności prawa do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów lub niego do użytku, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni, począwszy od daty zakupu, obejmującej wyłącznie wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niego dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania, jak również nie dotyczy wad spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pismem wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programów w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. ul. Janka Muszyńskiego 60, 02-188 Warszawa; telefonicznie pod numer: (22) 5742574; faksem pod numer: (22) 5742555; za pomocą poczty elektronicznej na adres: sales@cenega.pl - opisując rodzaj problemu oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza programowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza programowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od daty zgłoszenia reklamacji egzemplarza programowania wraz z dowodem zakupu Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji przśle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

4. BRAK INNYCH GWARANCJI. CENEGA Polska nie udziela Klientowi żadnych innych gwarancji na produkt programowy, oprócz gwarancji obejmującej wyłącznie wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania. W szczególności gwarancja nie obejmuje treści, wartości jakościowej treści programu, oprogramowania, POZA SYTUACJAMI OPISANYMI W PUNKCIE 3 POWYŻEJ, PRODUKT PROGRAMOWY I JAKIEKOLWIEK ZWIĄZANE Z NIM AKTUALIZACJE JEST/SĄ DOSTARCZANE KLIENTOWI „TAKIE, JAKIE SĄ”, BEZ GWARANCJI JAKGOKOLWIEK RODZAJU CZY NATURY. CENEGA POLAND NIE CZYNI, A KLIENT NIE OTRZYMUJE, ŻADNYCH GWARANCJI ANI WARUNKÓW WYRAŻONYCH, WYNIKAJĄCYCH Z STATUTÓW, WŁĄCZAJĄC W TO, ALE BEZ OGRANICZENIA DO TEKSTU, GWARANCJI, WŁASNOŚCI, WŁASNOŚCI GWARANCJE SPRZEDAWCÓW, PRZYDATNOŚĆ DO JAKIEGOKOLWIEK OKREŚLONEGO CELU LUB NIENARUSZANIA PRAW JAKIEGOKOLWIEK STRONY TRZECIEJ, JICH KWIWAŁENTÓW W ŻADNYM SYSTEMIE PRAWNYM, W ODNIESIENIU DO PRODUKTU PROGRAMOWEGO I ZWIĄZANEJ Z NIM AKTUALIZACJI.

5. OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W MAKSYMALNYM ZAKRESIE PRZEWIDZIANYM PRZECZ STOSOWNE PRAWO CENEGA POLAND NIE BĘDIE ODPOWIEDZIALNA PRZED KLIENTEM ANI JAKAKOLWIEK STRONĄ TRZECIĄ ZA ŻADNE PRZYPADKOWE, WYNIKOWE, SPECJALNE, KARNE LUB INNE USZKODZENIA JAKIEKOLWIEK NATURY LUB RODZAJU, WYNIKĄCE NA SKUTEK UŻYTKOWANIA LUB NIEMOŻNOŚCI UŻYTKOWANIA PRODUKTU PROGRAMOWEGO I/LUB ŻADNEJ ZWIĄZANEJ Z NIM AKTUALIZACJI, NAWET JEŚLI CENEGA POLAND ZOSTAŁA POWIADOMIONA O MOŻLIWOŚCI ZAISTNIECIA JAKIEGOKOLWIEK USZKODZENIA, A KLIENT NIE ZWYKŁOŚĆ NIE WSKAZYWAŁ RYZYKO ZWIĄZANE Z JAKOŚCIĄ, DZIAŁANIEM, OPIERANIEM I LUB NIEZDOLNOŚCIĄ DO DZIAŁANIA PRODUKTU PROGRAMOWEGO I/LUB ZWIĄZANEJ Z NIM AKTUALIZACJI, W ŻADNYM WYPADKU ODPOWIEDZIALNOŚĆ CENEGA POLAND NIE PRZEKRÓCZY WYSOKOŚCI CENY, JAKAKLIENT ZAPŁACIŁ ZA OBIEKT, KTÓRY BĘDZIE PRZEDMIOTEM JAKICHOLWIEK ROZSZCZYN.

6. ZABEZPIECZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EKSPORT. Klient przysięga, że wiadomości i zgadza się, że produkt programowy nie może zostać eksportowany poza obszar Rzeczypospolitej Polskiej, z wyjątkiem sytuacji potwierdzonych i dozwolonych przez przepisy i regulacje prawne Rzeczypospolitej Polskiej. Jeśli produkt programowy został legalnie nabyty przez Klienta poza granicami Rzeczypospolitej Polskiej, Klient zgadza się, że nie będzie reeksportować produktu programowego, poza sytuacjami dozwolonymi przez przepisy i regulacje prawne Rzeczypospolitej Polskiej oraz przepisy i regulacje prawne państwa, w którym Klient nabył produkt programowy.

7. ZERWANIE UMOWY. Bezuszczerbku dla jakiegokolwiek innego part niezależności w zakresie określonym przez prawo, Cenega Poland może, jednostronnie, rozwiązać tę UMOWĘ, jeśli Klient nie wypełni jakiegokolwiek warunku albo regulacji tej UMOWY. W przypadku rozwiązania UMOWY, Klient musi natychmiast zniszczyć wszystkie kopie produktu programowego (łącznie z wszystkimi jego elementami) i wszelkie klucze związane z nim aktualizacjami.

8. JURYSDIKCJA. Ta UMOWA podlega jurysdykcji sądów polskich i została skonstruowana w oparciu o prawo Rzeczypospolitej Polskiej.

9. Umowa jako całość. Ta UMOWA określa wszystkie warunki oraz sposoby rozstrzygnięcia przez strony rodzaju part własności Klienta oraz sposobu użytkowania produktu programowego oraz związanych z nim materiałów i zastępuje warunki wszelkich wcześniejszych umów licencyjnych dla użytkowników końcowych, jeśli miały zastosowanie do jakiegokolwiek programu stanowiącego część produktu programowego. Tytuł rozdziałów „Odpowiedzialność” i „Zakończ” w niniejszej umowie wprowadzone dla wyłączenia, rozdziału treści i nie powinny mieć żadnego wpływu na rozumienie treści poszczególnych rozdziałów i warunków. Jeśli jakikolwiek warunek tej UMOWY (lub jego część) jest uznany przez jakiegokolwiek sąd działający w obrębie istniejącego systemu prawnego za nieważny, nieprawidłowy lub w inny sposób nieskuteczny, taki warunek (lub jego część) należy uważać za skreślony z UMOWY, natomiast pozostałe warunki UMOWY pozostają nadal obowiązujące w pełnym zakresie. Żadne umiarkowanie opóźnienia są zgodną ze stron w stosowaniu part, uprawnień lub odszkodowań określonych w tej UMOWIE nie będą uznawane za przeszkodzenie się tymczasem, uprawnień oraz odszkodowań.

CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Przed zgłoszeniem problemu prosimy o przygotowanie informacji, które pomogą nam rozwiązać Twój problem szybko i skutecznie. Aby udzielić Ci pomocy, potrzebujemy szczegółowych danych Twojego komputera (lub konsoli, jeśli problem dotyczy gry na konsolę) i problemu, który wystąpił.

UWAGA: DZIAŁ POMOCY TECHNICZNEJ CENEGA POLAND NIE UDZIELA WSKAZÓWEK DOTYCZĄCYCH PROWADZENIA GRY. Nasi pracownicy nie są upoważnieni i nie posiadają odpowiednich kwalifikacji do udzielania tego typu informacji.

DANE KONTAKTOWE CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA CENEGA POLAND:

Adres pocztowy:	Centrum Obsługi Klienta, Cenega Poland Sp. z o. o. ul. Janka Muzykanta 60, 02-188 Warszawa
Numer telefonu:	(22) 574 2 574 (od poniedziałku do piątku, w godzinach 9-17)
Faks:	(22) 574 2 555
E-mail:	cok@cenega.com

